

Optimalisasi Angklung sebagai Alat Pendidikan Musik melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Oleh:

Afrizal Yudha Setiawan

Prodi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Lampung, Indonesia

Email: afrizal.yudha@fkip.unila.ac.id

Abstrak

Angklung merupakan alat musik tradisional yang telah ditetapkan sebagai alat pendidikan musik. Dengan demikian, alat musik angklung semestinya dapat menjadi salah satu pilihan materi pembelajaran musik di sekolah-sekolah, terutama bagi sekolah yang memiliki sarana berupa alat musik angklung. Namun demikian, terdapat kecenderungan bahwa aktualisasi alat musik angklung sebagai alat pendidikan musik dirasa belum berjalan dengan optimal. Hasil temuan di lapangan adalah banyak Sekolah Dasar yang memiliki sarana alat musik angklung, namun tidak dimanfaatkan dengan baik karena terbatasnya guru pengajar dalam bidang seni musik. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan produk multimedia pembelajaran angklung. Makalah ini membahas tentang konsep pengembangan multimedia pembelajaran angklung yang pada akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran. Produk tersebut dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan yang terjadi di lapangan, dan sebagai upaya penguatan aktualisasi angklung sebagai alat pendidikan musik.

Kata Kunci: Angklung, multimedia, pembelajaran.

Abstract

Angklung is a traditional musical instrument which has been established as a tool of music education. Therefore, angklung is expected to be one of the musical instruments that can be used as the materials in music learning in schools, especially for schools that provide angklung as their facility. However, there is a tendency that the use of angklung as musical education is not running optimally. The findings in the field show that a lot of elementary schools which provide angklung did not utilized the use of angklung properly because of the limitation of music teachers. The effort that can be done to overcome these problems is to develop multimedia to learn angklung. This paper focuses on the concept of the development of multimedia to learn angklung that can ultimately produce a multimedia learning product. This product can be used to overcome the limitation that occurs in the field and to strengthen the use of angklung as the musical education.

Keyword: Angklung, multimedia, learning.

PENDAHULUAN

Angklung adalah alat musik tradisional yang berasal dari daerah Jawa Barat, dan juga telah berkembang di berbagai daerah yang ada di Indonesia. Saat ini, alat musik angklung

telah menjadi identitas bagi Indonesia di dunia Internasional. Hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya grup musik angklung Indonesia yang berkesempatan tampil di berbagai negara. Bahkan, tidak sedikit warga

negara lain yang mulai tertarik untuk mempelajari alat musik ini.

Pada tahun 1968, pemerintah Indonesia telah menetapkan angklung sebagai alat pendidikan musik. Keputusan tersebut berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 082/1968 tentang Penetapan Angklung Sebagai Alat Musik Pendidikan. Angklung ditetapkan sebagai alat musik pendidikan, sebab dalam permainan angklung terdapat hal-hal yang penting dan menonjol dalam *character-building* seperti kerjasama, gotong royong, disiplin, kecermatan, ketangkasan, dan tanggung jawab, yang kemudian dapat membangkitkan perhatian terhadap musik, menghidupkan musikalitas, mengembangkan rasa ritme, melodi, harmoni, dan lain-lain (Winitasmita & Budiman, 1978).

Berdasarkan surat keputusan tersebut, seyogyanya angklung menjadi salah satu alat musik yang digunakan di lingkungan pendidikan, termasuk dalam lingkungan pendidikan formal. Angklung tentunya dapat menjadi materi pembelajaran seni musik di sekolah bagi anak-anak Indonesia. Oleh sebab itu, perlu adanya aktualisasi yang lebih optimal sebagai bentuk upaya mewujudkan apa yang tertuang dalam surat keputusan yang dikeluarkan oleh pemerintah pada tahun 1968 tersebut.

Namun demikian, terdapat kecenderungan bahwa aktualisasi alat musik angklung di sekolah belum berjalan dengan baik. Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Seputih Mataram, Lampung Tengah, ditemukan banyak sekolah yang ternyata memiliki alat musik angklung, namun tidak dimanfaatkan dengan baik. Kurangnya pemanfaatan tersebut disebabkan karena terbatasnya guru pengajar dalam bidang pendidikan seni musik. Pembelajaran seni musik di

sekolah dasar yang tertuang dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), dibebankan pada guru kelas. Adapun hasil temuan di lapangan adalah, tidak semua guru kelas memiliki keterampilan dalam bidang seni musik. Dengan demikian, perlu adanya suatu upaya untuk membantu para guru di Sekolah Dasar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seni musik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik, dan mengoptimalkan angklung sebagai alat musik di lingkungan pendidikan, khususnya pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Hal ini juga merupakan suatu bentuk pelestarian angklung pada anak-anak di Indonesia. Terdapat berbagai upaya yang dapat dilakukan, salah satu gagasan yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, berupa multimedia pembelajaran angklung.

Pengembangan multimedia pembelajaran angklung didasarkan pada permasalahan yang ditemui di lapangan, bahwa banyak sekolah yang tidak memiliki guru dalam bidang seni musik, sedangkan sarana berupa alat musik angklung telah tersedia di sekolah. Dengan adanya multimedia pembelajaran angklung, diharapkan dapat membantu para guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan mengatasi keterbatasan guru, baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Asyhar (2012: 8), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi suasana belajar yang kondusif, dan penerimanya dapat melakukan aktivitas belajar secara

efisien dan efektif. Adanya media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Multimedia Pembelajaran

Collins,dkk (2002: 3), mendefinisikan multimedia sebagai sebuah media yang berisi kombinasi antara gambar dan suara, buku teks pelajaran yang banyak memuat gambar-gambar, media pembelajaran berupa CD, atau materi pembelajaran yang dimuat dalam internet. Istilah multimedia dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai cara untuk menyajikan materi dalam pembelajaran yang menggunakan komponen-komponen media yang termasuk dalam cakupan wilayah teknologi dengan menggunakan komputer.

Multimedia pembelajaran menggabungkan berbagai macam komponen, seperti video, suara, gambar, dan animasi, yang terintegrasi dalam sebuah produk. Dalam hal ini suatu proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa Sekolah Dasar. Pada umumnya anak-anak akan tertarik untuk belajar ketika proses belajar disertai dengan video, suara, gambar, dan animasi.

Pembelajaran menggunakan multimedia merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Sebuah hasil penelitian tentang pembelajaran berbasis multimedia menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis multimedia, jumlah siswa belajar mengalami peningkatan yang signifikan dari situasi pembelajaran secara tradisional. Aktivitas siswa,

partisipasi, minat dan kreativitas siswa telah ditingkatkan melalui penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Barzegar,dkk., 2012).

Pembelajaran Angklung

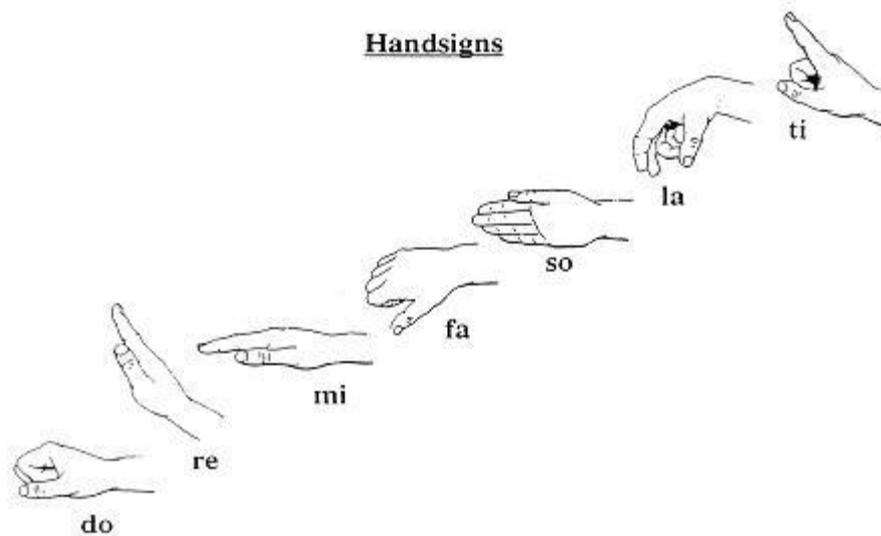
Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, serta menciptakan suasana belajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan berbagai macam metode, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan mendapatkan hasil yang optimal (Sugihartono, dkk. 2007: 81). Dengan demikian, kegiatan pembelajaran idealnya berorientasi pada pencapaian tujuan yang diharapkan. Lebih dari itu, diharapkan siswa dapat belajar secara mudah dengan adanya bantuan guru sebagai fasilitator dalam setiap proses pembelajaran.

Sebuah proses pembelajaran tentunya didesain untuk memudahkan siswa dalam belajar, dengan harapan siswa dapat menyerap materi dengan baik, dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Sama halnya dengan pembelajaran Angklung. Pembelajaran Angklung memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin belajar memainkan angklung, khususnya bagi siswa di Sekolah Dasar. Adapun salah satu cara dalam belajar angklung adalah dengan menggunakan simbol-simbol gerak tangan sebagai simbol nada yang ada pada tangga nada diatonis sesuai susunan nada, mulai dari nada “do” sampai “si”. Model pembelajaran simbol tangan ini memiliki peranan dalam pengembangan kreativitas, dan memudahkan proses belajar mengajar (Supriadi, 2006).

Model pembelajaran dengan menggunakan simbol tangan tersebut merupakan metode yang dikembangkan oleh Zoltan Kodally (1882-1967).

Metode pembelajaran ini berfokus pada pembelajaran musik anak-anak yang didasarkan pada *movable "do"* atau "do" tidak tetap, dengan menggunakan

gerakan tangan sebagai simbol dari masing-masing nada (Mark&Madura, 2010: 27). Gambar simbol tangan pada metode Kodally adalah sebagai berikut:



Gambar 1: Simbol tangan pada metode Kodally

Pada produk multimedia pembelajaran, penerapan metode tersebut divisualisasikan dengan menggunakan video instruktur. Instruktur pada video tersebut yang kemudian akan memberikan instruksi mengenai nada-nada yang harus dibunyikan oleh siswa. Beberapa hasil penelitian menyebutkan bahwa penggunaan metode simbol tangan ini efektif digunakan dalam pembelajaran angklung.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung

Dalam mengembangkan sebuah produk terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang pengembang. Menurut Alessi&Trollip (2001: 411-413), terdapat 3 (tiga) tahapan dalam pengembangan multimedia, yaitu:

a. Perencanaan (*planning*), meliputi identifikasi karakteristik siswa, menetapkan batasan,

memperkirakan biaya, membuat dokumen perencanaan, membuat buku panduan, menentukan dan mengumpulkan sumber, melakukan *brainstroming*, menentukan rencana tampilan produk, dan persetujuan dari klien.

b. Perancangan (*design*), meliputi pengembangan isi ide-ide awal, melakukan tugas dan analisis konsep, melakukan deskripsi program awal, menyiapkan *prototype*, membuat *flowchart* dan *storyboard*, menyiapkan *scripts*, dan persetujuan dari klien.

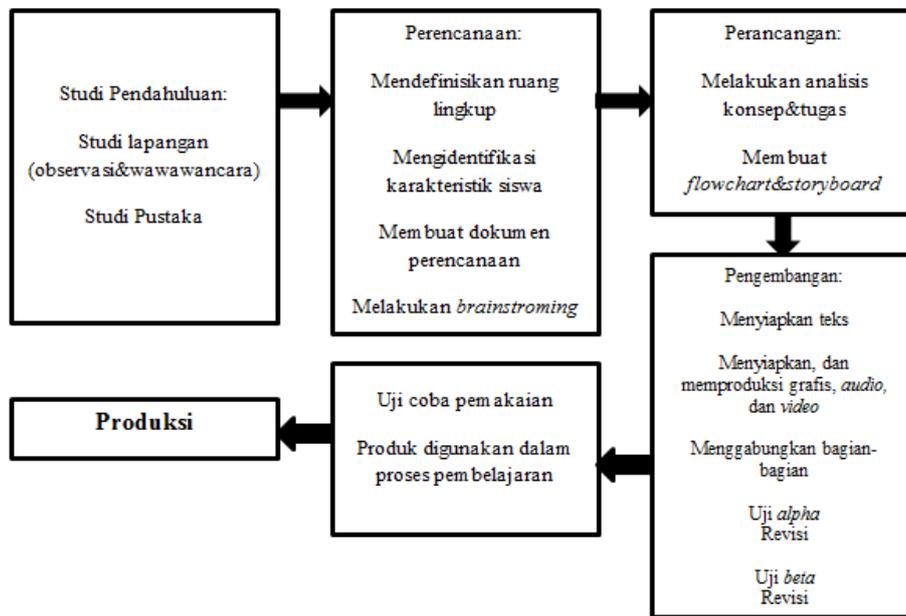
c. Pengembangan (*development*), meliputi persiapan teks, penulisan kode program, membuat grafis, memproduksi *audio* dan *video*, menggabungkan bagian-bagian, menyiapkan bahan materi pendukung, melakukan uji alfa, membuat revisi, melakukan uji beta, membuat revisi akhir,

persetujuan klien, dan uji coba produk, dan produksi.

Dengan mengadaptasi tahapan-tahapan tersebut, maka tahapan proses

:

pengembangan produk multimedia pembelajaran angklung dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut.



Gambar 2. Skema langkah-langkah pengembangan produk multimedia pembelajaran angklung

Pembelajaran Angklung dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran

Perkembangan teknologi memberikan dampak manfaat yang sangat baik dalam bidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka dapat terbentuk produk-produk yang kemudian dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia pembelajaran menjadi salah satu alternatif guna mengatasi keterbatasan-keterbatasan yang terjadi di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pemaparan pada bagian sebelumnya, bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Demikian halnya dengan multimedia pembelajaran angklung. Penggunaan multimedia pembelajaran ini akan mampu merangsang

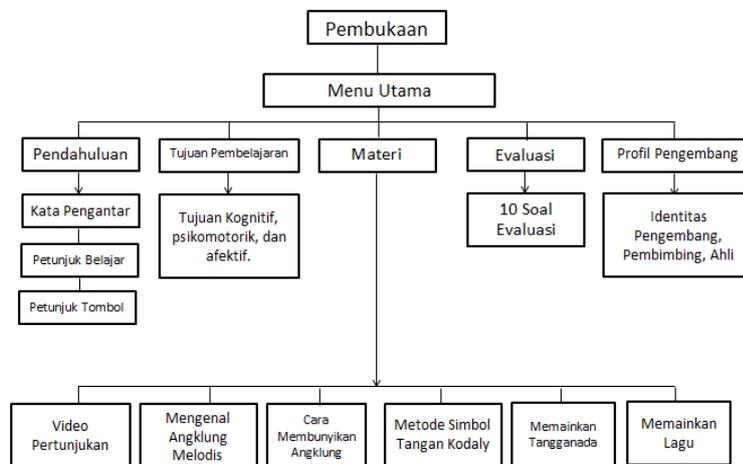
ketertarikan siswa dalam belajar angklung. Dengan pengembangan multimedia pembelajaran angklung diharapkan siswa akan memiliki antusias yang tinggi dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik di sekolah.

Selain itu, dikutip dari SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 082/1968 tentang Penetapan Angklung Sebagai Alat Musik Pendidikan, bahwa permainan angklung memiliki nilai sosial antara lain: kerjasama, gotong royong, disiplin, kecermatan, ketangkasan, dan tanggung jawab. Nilai sosial yang timbul dari aktivitas permainan angklung tersebut merupakan suatu perubahan sikap dalam domain afektif yang dapat terjadi akibat adanya proses belajar.

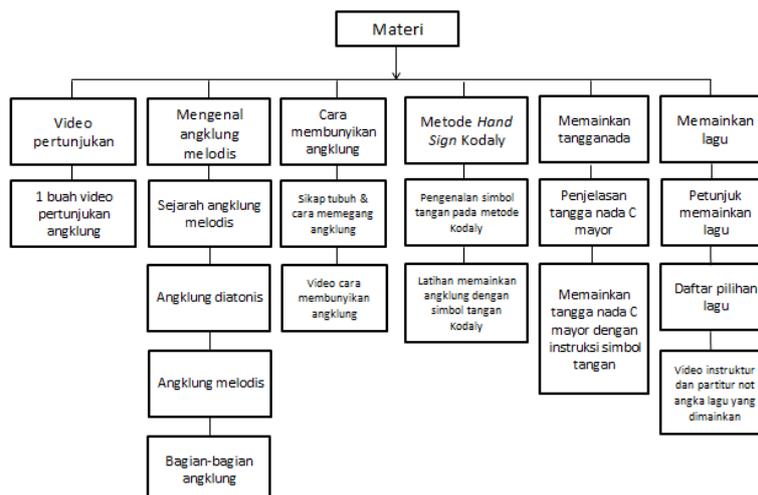
Salah satu tanda seorang individu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya,

perubahan tingkah laku tersebut mencakup tiga aspek, yaitu perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif) (Siregar, 2014: 3). Dengan demikian, kegiatan pembelajaran angklung di sekolah dapat mencapai tujuan pembelajaran dalam 3 (tiga) domain, yaitu: pengetahuan (kognitif) berupa pengetahuan tentang alat musik angklung, keterampilan (psikomotorik) berupa keterampilan bermain angklung, dan sikap (afektif) berupa sikap yang terbentuk melalui aktivitas pembelajaran bermain angklung yang mengandung nilai-nilai sosial. Ketiga domain perubah sikap tersebut merupakan tujuan yang semestinya tercapai di setiap proses pembelajaran.

Tujuan Pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila materi dalam suatu pembelajaran disusun dengan berorientasi pada pencapaian tujuan tersebut. Sama halnya dengan sebuah produk multimedia pembelajaran. Materi dalam multimedia pembelajaran angklung ini didesain dengan cara mengkombinasikan kegiatan pembelajaran teoritis, dan praktis, serta melibatkan aktivitas peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar secara berkelompok. Adapun materi yang akan menjadi bahan pengembangan produk dapat dilihat dalam skema ide awal pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3. Skema Ide Awal Pengembangan Produk



Gambar 4. Skema Materi Pembelajaran pada Produk

Materi pembelajaran tersebut berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, baik secara kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), maupun afektif (sikap). Materi pembelajaran yang berfungsi untuk memaksimalkan pengetahuan siswa meliputi materi pengenalan angklung melodis, cara membunyikan angklung, dan pengenalan metode *Hand Sign* Kodaly. Materi pembelajaran yang berfungsi memaksimalkan keterampilan siswa meliputi berbagai macam kegiatan praktik seperti memainkan lagu dan memainkan tangganada. Selain itu, aktivitas pembelajaran berupa latihan memainkan lagu dan tangganada merupakan aktivitas pembelajaran secara berkelompok, tujuannya adalah untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam domain afektif (sikap), yaitu berkembangnya nilai-nilai sosial dalam diri siswa.

PENUTUP

Multimedia Pembelajaran Angklung adalah salah satu bentuk perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Pengembangan multimedia pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya kompetensi yang dimiliki guru dalam bidang seni musik. Walaupun guru kelas tidak memiliki kompetensi dalam bidang musik, namun dengan adanya multimedia pembelajaran angklung, maka kegiatan belajar mengajar pada materi seni musik dapat tetap terlaksana dengan baik.

Pengembangan multimedia pembelajaran angklung ini merupakan salah satu bentuk optimalisasi angklung sebagai alat pendidikan musik, dan sebagai upaya pelestarian angklung di

kalangan siswa Sekolah Dasar. Kombinasi antara multimedia pembelajaran dengan angklung akan mampu memberikan dampak yang positif bagi siswa, seperti kegiatan pembelajaran musik menjadi lebih menarik, dan siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, nilai-nilai sosial dalam diri siswa dapat ditanamkan melalui kegiatan pembelajaran angklung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. A Pearson Education Company.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Barzegar, N., Farjad, S., Hosseini, N., (2012). The effect of teaching model based on multimedia and network on the student learning (case study: Guidance schools in Iran). *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 47 (2012) 1263 – 1267. Diunduh dari www.sciencedirect.com, pada tanggal 10 Oktober 2015.
- Collins, J., Hommond, M., & Welington J. (2002). *Teaching and Learning with Multimedia*. New York: Routledge.
- Mark, M.L., & Madura, P. (2010). *Music Education in Your*

- Hands.* New York: Routledge.
- Siregar, E., & Hartini, N. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Supriadi, D. (2006). *Model Pembelajaran Angklung Sunda Kreasi di Sanggar Saung Angklung Udjo, Nglagena, Padasuka, Bandung Jawa Barat*. *Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni Vol. VII No. 3*.
- Winitasmita, H., & Budiman. (1978). *Angklung: Petunjuk Praktis*. Jakarta: Balai Pustaka.